

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-169923

(43)Date of publication of application : 14.06.2002

(51)Int.Cl.

G06F 17/60
// A63F 13/00
A63F 13/12

(21)Application number : 2000-365441

(71)Applicant : BS FUJI:KK

(22)Date of filing : 30.11.2000

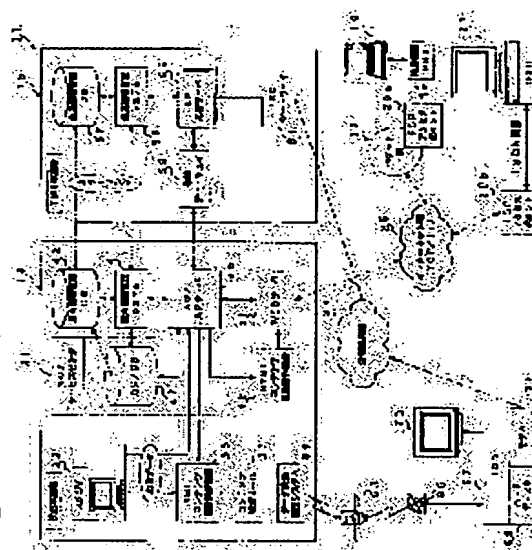
(72)Inventor : KANEMITSU OSAMU
MURAYAMA TAKASHI
KUBOKI JUNICHI

(54) METHOD AND SYSTEM FOR PROVIDING CASINO SERVICE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a method and system for providing an interactive casino service participated by users scattered in a broad area where a radio broadcasting wave can reach.

SOLUTION: An interactive user participation casino service presented by this invention is assumed to be broadcasted in live. Service providers 13 and 15 broadcast a casino program concurrently with data for the casino programs. A service receiver participates in a casino game betting points given by registering membership in a casino service system of interactive user participation. The win or defeat in casino game is judged on the basis of results of luck at a service receiving television terminal 17 and are increased or decreased for every user on the basis of the judgment and the betting points held by the users. The casino service system announces the high-ranking users in the casino programs after collecting the resulting data of today's luck from the users in a half part of the casino programs to be broadcasted.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

06.11.2003

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-169923
(P2002-169923A)

(43) 公開日 平成14年6月14日 (2002.6.14)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テリトリー (参考)
G 0 6 F 17/60	1 4 6	G 0 6 F 17/60	1 4 6 C 2 C 0 0 1
	3 0 2		3 0 2 E
// A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 13/00	M
13/12		13/12	B

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 16 頁)

(21) 出願番号 特願2000-365441 (P2000-365441)

(22) 出願日 平成12年11月30日 (2000.11.30)

(71) 出願人 399016008

株式会社ビーエスフジ
東京都港区台場2丁目4番8号

(72) 発明者 金光 修

東京都港区台場2丁目4番8号 株式会社
ビーエスフジ内

(72) 発明者 村山 崇

東京都港区台場2丁目4番8号 株式会社
ビーエスフジ内

(74) 代理人 100083806

弁理士 三好 秀和 (外 8 名)

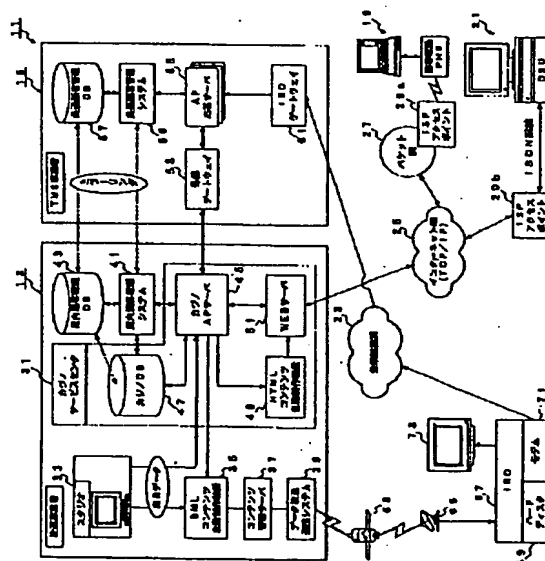
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 カジノサービス提供方法、及びカジノサービス提供システム

(57) 【要約】

【課題】 放送電波が届く広い範囲にわたり、利用者参加型双方向カジノサービスを提供することができるカジノサービス提供方法、及びカジノサービス提供システムを提供することを目的とする。

【解決手段】 本発明で提供される利用者参加型双方向カジノサービスは、生放送番組を想定している。サービス提供側13、15では、カジノ番組を放送すると同時に、カジノ番組に関連するデータを放送する。サービス享受側では、会員登録と引き換えに与えられるポイントを賭けて、カジノゲームに参加する。サービス享受側のテレビ端末側17において、カジノゲームの出目結果に基づき勝負判定を行い、この判定結果、賭けポイント数などに基づいて、利用者毎の保持ポイント数の増減を行う。番組の後半部分では、本日の成績データを利用者から回収し、上位の成績を獲得した利用者を番組内で発表する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 放送システムを活用してカジノサービスを提供する際に用いられるカジノサービス提供方法であって、

サービス提供側は、

カジノゲームへの利用者の参加を促すコンテンツ、並びに、前記カジノゲームの出目データを内容とするコンテンツを含む、双方向カジノサービスを提供するためのデータを、相互に所定の待機時間において逐次放送する一方で、

サービス享受側は、

前記利用者の参加を促すコンテンツを受信したとき、同コンテンツを提示することで、前記利用者からの賭け状況を含む賭けデータの入力待機を行い、前記利用者からの賭けデータの入力があったとき、この賭けデータを、賭けデータ記憶手段に記憶するとともに、前記サービス提供側宛に送信し、前記カジノゲームの出目データを内容とするコンテンツを受信したとき、前記賭けデータ記憶手段に記憶された前記賭けデータと、この受信した出目データと、を照合し、この照合結果に基づいて、前記賭けデータと前記出目データの関係が勝利条件を充足しているときには勝ちと判定する一方、前記関係が勝利条件を充足していないときには負けと判定するようにして、カジノゲームの勝負判定を行うことを特徴とするカジノサービス提供方法。

【請求項2】 請求項1に記載のカジノサービス提供方法において、

前記サービス享受側は、

前記カジノの勝負判定がなされたときには、その勝負判定結果のうち少なくとも勝ちの旨を利用者に報知することを特徴とするカジノサービス提供方法。

【請求項3】 請求項1ないし2に記載のカジノサービス提供方法において、

前記賭けデータは、どこに賭けたかに係る賭け位置情報と、この賭け位置に対していくらかけたかに係る賭け額情報と、を含むことを特徴とするカジノサービス提供方法。

【請求項4】 請求項1ないし3に記載のカジノサービス提供方法において、

前記サービス提供側は、

前記待機時間中に、時々刻々と変化する前記カジノゲームへの利用者の賭け状況を逐次集計するとともに、この集計結果を内容とするコンテンツを、データカーセルに乗せて繰り返し放送する一方で、

前記サービス享受側は、

前記カジノゲームへの利用者の賭け状況を内容とするコンテンツを受信したとき、同コンテンツを提示することを特徴とするカジノサービス提供方法。

【請求項5】 請求項1ないし4に記載のカジノサービス提供方法において、

前記サービス提供側は、

前記カジノゲームの出目データを内容とする一連のコンテンツを放送した後、利用者からの成績データを回収するためのコンテンツを放送する一方で、

前記サービス享受側は、

前記利用者からの成績データを回収するためのコンテンツを受信したとき、同コンテンツを提示することで、前記利用者からの成績データの送信指示に係る入力待機を行い、

前記利用者からの成績データの送信指示入力があったとき、この成績データを、前記サービス提供側宛に送信することを特徴とするカジノサービス提供方法。

【請求項6】 請求項5に記載のカジノサービス提供方法において、

前記サービス提供側は、

前記利用者から送信されてきた成績データを集計するとともに、この集計結果を内容とするコンテンツを放送することを特徴とするカジノサービス提供方法。

【請求項7】 放送システムを活用してカジノサービスを提供する際に用いられるカジノサービス提供システムであって、

サービス提供側は、

カジノゲームへの利用者の参加を促すコンテンツ、並びに、前記カジノゲームの出目データを内容とするコンテンツを含む、双方向カジノサービスを提供するためのデータを、相互に所定の待機時間において逐次放送する放送手段を備える一方で、

サービス享受側は、

前記双方向カジノサービスを提供するためのデータを受信する受信手段と、

この受信手段で前記利用者の参加を促すコンテンツ、または、前記カジノゲームの出目データを内容とするコンテンツ、を受信したとき、同コンテンツを提示する提示手段と、

前記利用者からの賭け状況を含む賭けデータを受け付け入力する賭けデータ入力手段と、

前記利用者からの賭けデータの入力があったとき、この賭けデータを記憶する賭けデータ記憶手段と、

前記利用者からの賭けデータの入力があったとき、この賭けデータを前記サービス提供側宛に送信する送信手段と、

前記受信手段で前記カジノゲームの出目データを内容とするコンテンツを受信したとき、前記賭けデータ記憶手段に記憶された前記賭けデータと、この受信した出目データと、を照合する照合手段と、

この照合手段の照合結果に基づいて、前記賭けデータと前記出目データの関係が勝利条件を充足しているときには勝ちと判定する一方、前記関係が勝利条件を充足していないときには負けと判定するようにして、カジノゲームの勝負判定を行う勝負判定手段と、

を含んで構成されることを特徴とするカジノサービス提供システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、利用者が、データ放送などの放送メディア、または、公衆回線網やインターネット網などの通信メディアのうち、1または両者の組み合わせに係るネットワークを経由して参加可能な、利用者参加型双方向カジノサービスを提供するカジノサービス提供方法、及びカジノサービス提供システムに関する。

【0002】

【従来の技術】従来のカジノサービス提供システムの一例として、例えば特表平11-510923号公報には、プレイヤーが、スピードくじ形式のカジノゲームの当せん結果を、中央コンピュータのランダム化された賞品データストリームから購入して、その当せん結果を遠隔地に配置されてプレイ中はオンライン接続を要しないゲームコンピュータで見ることができるようにするオフライン遠隔カジノサービス提供システムに係る技術が開示されている。

【0003】上記公報に開示の技術によれば、所定の当せん結果を有するスピードくじ又は疑似選択枝ゲームをゲームコンピュータでなすことができ、紙製のスピードくじ同様、プレイヤーにいかなる場所においてもカジノに参加することを可能にし、終始充実したプレイ価値をコンピュータシュミレーションゲームを通じて与えるようなカジノサービスを提供することができるようになる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来のカジノサービス提供システムにあっては、放送システムというマスメディアを活用したカジノサービスの提供を想定したものではない。したがって、放送電波が届くような広い範囲にわたり、カジノサービスを提供することはできなかった。

【0005】そこで、本発明者らは、2000年12月からその普及がはじまるデータ放送サービスの仕組みに注目して、このデータ放送サービスの仕組みを利用することにより、放送電波が届くような広い範囲にわたり、カジノサービスを提供することができるのでは、との着想を得るに至った。ここで、データ放送サービスとは、放送電波における帯域の一部を利用して、番組などの放送に伴って静止画・動画・テキスト・データなどのマルチメディアコンテンツを放送するサービスであって、想定されるサービス内容としては、例えば、番組選択の便宜を企図して放送番組に関連した様々な付加情報を提供したり、または、放送番組とは独立した独自の情報提供サービスを行うなどを例示することができる。

【0006】本発明は、上記着想の具現化を企図してな

されたものであり、データ放送というマスメディアを活用してカジノサービスを提供するといった画期的な考え方を導入し、利用者が、データ放送などの放送メディア、または、公衆回線網やインターネット網などの通信メディアのうち、1または両者の組み合わせに係るネットワークを経由して参加可能な利用者参加型双方向カジノサービスを、放送電波が届くような広い範囲にわたり提供することができるカジノサービス提供方法、及びカジノサービス提供システムを得ることを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するにあたり、発明者らは、ARIB STD-B24（デジタル放送におけるデータ放送符号化方式と伝送方式）に準拠したデータ放送の枠組みを用いて、利用者参加型双方向カジノサービスを提供するためのコンテンツを放送し、このコンテンツを用いて双方向カジノサービスを利用者に提供することにより、利用者が、放送メディアまたは通信メディアのうち、1または両者の組み合わせに係るネットワークを経由して参加可能な利用者参加型双方向カジノサービスを、放送電波が届くような広い範囲にわたり提供することが可能になるであろうという着想を得て、鋭意研究を進めてきた結果、次に述べる発明を想到するに至ったのである。

【0008】ここで、本発明の概要を述べると、本発明で提供される利用者参加型双方向カジノサービスでは生放送番組を想定している。サービス提供側では、カジノ番組を放送するとともに、双方向カジノサービスを可能にするためのカジノサービスコンテンツを含むデータを放送する。本カジノサービスの提供を享受したいと考える利用者は、利用者固有の個人情報を提供することで、例えば放送事業者が運営しているカジノクラブに会員登録を行う。この会員登録と引き換えに、利用者には一定のポイント（チップともいう。）が与えられる。このポイントを賭けて、利用者はカジノゲームに参加する。サービス享受側のテレビ端末では、カジノゲームの出目結果に基づき勝負判定が行われ、この判定結果、賭けポイント数、並びに倍率などに基づいて、利用者毎の保持ポイント数の増減演算が行われる。ゲームの種類としては、一般的なカジノゲームであるルーレットやキーノなどを想定している。カジノゲーム番組の後半部分では、登録会員から回収した本日の成績データのうち、上位の成績を獲得した利用者を番組内で発表する。なお、双方向カジノサービスを可能にするためのカジノサービスコンテンツとしては、XMLをベースにしたマルチメディア符号化方式を用いることが望ましく、具体的には、BML（Broadcasting Markup Language）コンテンツの利用が考えられる。

【0009】本発明を技術的思想の観点で捉えたと、請求項1に記載のカジノサービス提供方法は、放送システムを活用してカジノサービスを提供する際に用いられる

カジノサービス提供方法であって、サービス提供側は、カジノゲームへの利用者の参加を促すコンテンツ、並びに、前記カジノゲームの出目データを内容とするコンテンツを含む、双方向カジノサービスを提供するためのデータを、相互に所定の待機時間において逐次放送する一方で、サービス享受側は、前記利用者の参加を促すコンテンツを受信したとき、同コンテンツを提示することで、前記利用者からの賭け状況を含む賭けデータの入力待機を行い、前記利用者からの賭けデータの入力があったとき、この賭けデータを、賭けデータ記憶手段に記憶するとともに、前記サービス提供側宛に送信し、前記カジノゲームの出目データを内容とするコンテンツを受信したとき、前記賭けデータ記憶手段に記憶された前記賭けデータと、この受信した出目データと、を照合し、この照合結果に基づいて、前記賭けデータと前記出目データの関係が勝利条件を充足しているときには勝ちと判定する一方、前記関係が勝利条件を充足していないときには負けと判定するようにして、カジノゲームの勝負判定を行うことを特徴としている。

【0010】請求項1の発明では、サービス提供側は、カジノゲームへの利用者の参加を促すコンテンツ、並びに、前記カジノゲームの出目データを内容とするコンテンツを含む、双方向カジノサービスを提供するためのデータを、相互に所定の待機時間において逐次放送する。一方、サービス享受側は、前記利用者の参加を促すコンテンツを受信したとき、同コンテンツを提示することで、前記利用者からの賭け状況を含む賭けデータの入力待機を行い、前記利用者からの賭けデータの入力があったとき、この賭けデータを、賭けデータ記憶手段に記憶するとともに、前記サービス提供側宛に送信し、前記カジノゲームの出目データを内容とするコンテンツを受信したとき、前記賭けデータ記憶手段に記憶された前記賭けデータと、この受信した出目データと、を照合し、この照合結果に基づいて、前記賭けデータと前記出目データの関係が勝利条件を充足しているときには勝ちと判定する一方、前記関係が勝利条件を充足していないときには負けと判定するようにして、カジノゲームの勝負判定を行うようにする。

【0011】請求項1の発明によれば、放送電波が届く広い範囲にわたり、カジノサービスを提供することができるとともに、茶の間の一般利用者に対してカジノサービスを提供することが可能になると言った意味で、顧客満足度の飛躍的な向上に資することができる。

【0012】請求項2の発明は、請求項1に記載のカジノサービス提供方法において、前記サービス享受側は、前記カジノの勝負判定がなされたときには、その勝負判定結果のうち少なくとも勝ちの旨を利用者に報知することを特徴とする。

【0013】請求項2の発明によれば、サービス享受側は、カジノの勝負判定がなされたときには、その勝負判

定結果のうち少なくとも勝ちの旨を利用者に報知するので、カジノの勝ちを利用者において看過する事態を未然に回避することができるのに加えて、勝者としての優越感を利用者に与える効果を期待することができる。

【0014】請求項3の発明は、請求項1ないし2に記載のカジノサービス提供方法において、前記賭けデータは、どこに賭けたかに係る賭け位置情報と、この賭け位置に対していくらかけたかに係る賭け額情報と、を含むことを特徴とする。

【0015】請求項3の発明では、前記賭けデータは、どこに賭けたかに係る賭け位置情報と、この賭け位置に対していくらかけたかに係る賭け額情報と、を含む旨を規定している。例えばルーレットゲームでは、盤面上のどの枠に、どれだけのチップを賭けるか、を定義してはじめて、ルーレットゲームの賭けが成立する。本請求項は、こうした例に対応して規定したものである。

【0016】請求項3の発明によれば、例えばルーレットゲームなどに適用して最適な賭け環境を構築することができる。

【0017】請求項4の発明は、請求項1ないし3に記載のカジノサービス提供方法において、前記サービス提供側は、前記待機時間中に、時々刻々と変化する前記カジノゲームへの利用者の賭け状況を逐次集計するとともに、この集計結果を内容とするコンテンツを、データカールセルに乗せて繰り返し放送する一方で、前記サービス享受側は、前記カジノゲームへの利用者の賭け状況を内容とするコンテンツを受信したとき、同コンテンツを提示することを特徴とする。

【0018】請求項4の発明では、サービス提供側は、待機時間中に、時々刻々と変化するカジノゲームへの利用者の賭け状況を逐次集計するとともに、この集計結果を内容とするコンテンツを、データカールセルに乗せて繰り返し放送する。一方で、サービス享受側は、カジノゲームへの利用者の賭け状況を内容とするコンテンツを受信したとき、同コンテンツを提示するようにする。

【0019】請求項4の発明によれば、利用者は、時々刻々と変化する賭け状況を参照しながら、自身が賭けるべき内容を決定することができる。

【0020】請求項5の発明は、請求項1ないし4に記載のカジノサービス提供方法において、前記サービス提供側は、前記カジノゲームの出目データを内容とする一連のコンテンツを放送した後、利用者からの成績データを回収するためのコンテンツを放送する一方で、前記サービス享受側は、前記利用者からの成績データを回収するためのコンテンツを受信したとき、同コンテンツを提示することで、前記利用者からの成績データの送信指示に係る入力待機を行い、前記利用者からの成績データの送信指示入力があったとき、この成績データを、前記サービス提供側宛に送信することを特徴とする。

【0021】また、請求項6の発明は、請求項5に記載

のカジノサービス提供方法において、前記サービス提供側は、前記利用者から送信されてきた成績データを集計するとともに、この集計結果を内容とするコンテンツを放送することを特徴とする。

【0022】請求項5ないし6の発明では、サービス提供側は、カジノゲームの出目データを内容とする一連のコンテンツを放送した後、利用者からの成績データを回収するためのコンテンツを放送する。一方で、サービス享受側は、利用者からの成績データを回収するためのコンテンツを受信したとき、同コンテンツを提示することで、利用者からの成績データの送信指示に係る入力待機を行い、利用者からの成績データの送信指示入力があったとき、この成績データを、サービス提供側宛に送信する。これを受けてサービス提供側は、利用者から送信されてきた成績データを集計するとともに、この集計結果を内容とするコンテンツを放送するのである。

【0023】請求項5ないし6の発明によれば、番組中で成績優秀者を発表することができるので、勝者としての優越感を利用者に与える効果を期待することができる。

【0024】請求項7の発明は、放送システムを活用してカジノサービスを提供する際に用いられるカジノサービス提供システムであって、サービス提供側は、カジノゲームへの利用者の参加を促すコンテンツ、並びに、前記カジノゲームの出目データを内容とするコンテンツを含む、双方向カジノサービスを提供するためのデータを、相互に所定の待機時間において逐次放送する放送手段を備える一方で、サービス享受側は、前記双方向カジノサービスを提供するためのデータを受信する受信手段と、この受信手段で前記利用者の参加を促すコンテンツ、または、前記カジノゲームの出目データを内容とするコンテンツを受信したとき、同コンテンツを提示する提示手段と、前記利用者からの賭け状況を含む賭けデータを受け付け入力する賭けデータ入力手段と、前記利用者からの賭けデータの入力があったとき、この賭けデータを記憶する賭けデータ記憶手段と、前記利用者からの賭けデータの入力があったとき、この賭けデータを前記サービス提供側宛に送信する送信手段と、前記受信手段で前記カジノゲームの出目データを内容とするコンテンツを受信したとき、前記賭けデータ記憶手段に記憶された前記賭けデータと、この受信した出目データと、を照合する照合手段と、この照合手段の照合結果に基づいて、前記賭けデータと前記出目データの関係が勝利条件を充足しているときには勝ちと判定する一方、前記関係が勝利条件を充足していないときには負けと判定するようにして、カジノゲームの勝負判定を行う勝負判定手段と、を含んで構成されることを特徴とする。

【0025】請求項7の発明では、サービス提供側において、放送手段は、カジノゲームへの利用者の参加を促すコンテンツ、並びに、前記カジノゲームの出目データ

を内容とするコンテンツを含む、双方向カジノサービスを提供するためのデータを、相互に所定の待機時間において逐次放送する。一方、サービス享受側において、提示手段は、前記利用者の参加を促すコンテンツを受信したとき、同コンテンツを提示する。この提示中に、利用者からの賭けデータの入力があったとき、賭けデータ記憶手段はこの賭けデータを記憶するとともに、送信手段はこの賭けデータをサービス提供側宛に送信する。さて、照合手段は、カジノゲームの出目データを内容とするコンテンツを受信したとき、賭けデータ記憶手段に記憶された賭けデータと、この受信した出目データと、を照合する。そして、勝負判定手段は、この照合結果に基づいて、賭けデータと出目データの関係が勝利条件を充足しているときには勝ちと判定する一方、前記関係が勝利条件を充足していないときには負けと判定するようにして、カジノゲームの勝負判定を行うようにする。

【0026】請求項7の発明によれば、放送電波が届く広い範囲にわたり、カジノサービスを提供することができるとともに、茶の間の一般利用者に対してカジノサービスを提供することが可能になると言った意味で、顧客満足度の飛躍的な向上に資することができる。

【0027】

【発明の実施の形態】以下に、本発明に係るカジノサービス提供方法、及びカジノサービス提供システムの複数の実施形態について、図面を参照して詳細に説明する。

【0028】図1は、本発明に係るカジノサービス提供システムの全体構成を表す概略ブロック図、図2は、局内顧客管理データベースにおける管理項目の一例を表す図、図3ないし図11は、利用者側に提供されるカジノサービス画面の説明に供する図である。

【0029】(カジノサービス提供システム) 図1に示すように、本発明に係るカジノサービス提供システム11は、カジノサービスを提供するための拠点となる放送事業者システム13と、公衆回線網23経由で顧客から送信されてきた多様なデータを受け付けるとともに、顧客毎の個人情報管理などを行うトランザクション管理システム(TMS: Transaction Management System)事業者システム15と、放送メディアと通信メディアの組み合わせ経由でカジノサービスを受受するテレビ端末(ホームサーバ)17と、通信メディア経由でカジノサービスを受受する携帯端末19ないしはパソコン端末21と、TMS事業者システム15とテレビ端末17間を接続する公衆回線網23と、携帯端末19またはパソコン端末21とカジノサービスセンタ31間を相互にデータ交換可能に接続する、TCP(Transmission Control Protocol)/IP(Internet Protocol)と呼ばれるプロトコル群をベースとしてデータ交換サービスを提供するインターネット網25と、携帯端末19とインターネット網25間を相互にデータ交換可能に接続するパケット網27と、携帯端末19とパケット網27間における双

方向のデータ交換サービスを提供するISP（インターネット・サービス・プロバイダ）アクセスポイント29aと、パソコン端末21とインターネット網25間における双方向のデータ交換サービスを提供するISPアクセスポイント29bと、を主として含んで構成されている。なお、インターネット網25に代えて、例えば、WAN（Wide Area Network）、有線LAN（Local Area Network）、または無線LANや、光ファイバ通信、ケーブル通信、衛星通信などのうち、1または複数の組み合わせに係る態様を適宜採用することができる。

【0030】放送事業者システム13の構成要素としては、カジノサービスを統合管理するカジノサービスセンタ31と、ルーレットやキノ等をはじめとする多彩なカジノゲームが番組の進行にあわせて行われる放送スタジオ33と、放送スタジオ33でカジノゲームが行われた結果としての出目データを入力して、出目データを含むBML文書を自動制作するBMLコンテンツ自動制作装置35と、BMLコンテンツ自動制作装置35で制作されたコンテンツの編成スケジュール管理等を司るコンテンツ管理サーバ37と、データ放送送出機能、映像・音声・データなどを多重化する多重化機能、及び、放送電波を送出するアップリンク機能を備えたデータ放送送出システム39と、放送局が運営するカジノクラブの会員を含む顧客毎の個人情報や保持ポイント数などの参照ないし更新などの顧客管理業務を一元的に処理する機能を備えた局内顧客管理システム41と、顧客毎の保持ポイント数や個人情報などが蓄積される局内顧客管理DB（データベース）43と、などが含まれており、また、カジノサービス提供システム11において主要な役割を果たすカジノサービスセンタ31は、カジノAP（アプリケーション）サーバ45と、顧客毎の氏名、都道府県名、保持ポイント数などのカジノサービスに関連するデータを記録管理するカジノDB（データベース）47と、通信メディア経由でカジノゲームに参加する利用者宛に提供することを目的として、カジノAPサーバ45から与えられるカジノサービス関連データに基づいて、HTML形式のカジノサービス関連データを自動制作するHTMLコンテンツ自動制作装置49と、通信メディア経由でカジノゲームに参加する利用者宛に、HTML形式のカジノサービス関連データを含むWEBページを提供するWEBサーバ51と、を含んで構成されている。

【0031】データ放送送出システム39から送出されるデータ放送コンテンツは、放送衛星63を介して、利用者宅に設置される受信アンテナ65で受信され、こうして捕捉された放送電波がテレビ端末17へと送られる。テレビ端末17は、複数の各放送局毎に異なるチャンネルを介して放送されてくる膨大な数にのぼる番組のなかから、利用者の好みにあった番組を選択して再生ないし記録する機能を有するとともに、放送されてきた出目

データと、自身に記憶されている賭けデータと、などに基づいて、カジノの勝ち負け判定を行うなどの付加機能を有する。こうした機能を有するテレビ端末17は、データ放送コンテンツを受信・解釈するIRD（Integrated Receiver & Decoder）67と、IRD67で受信・解釈された番組コンテンツを記録するハードディスク装置69と、通信モデム71と、を含んで構成されており、また、テレビ端末17には、その表示画面上に放送番組などを提示するためのモニタ装置73が接続されている。

【0032】WEBサーバ51上にアップロードされているカジノサービス関連データを含むWEBページは、インターネット網25等を介して携帯端末19又はパソコン端末21において閲覧することができる。情報端末19としては、例えばPHS網・携帯電話網などのパケット網27を介してインターネット網25に接続されるPHS・携帯電話を採用することができ、また、パソコン端末21としては、ISPアクセスポイント29bを介して、ISDN回線を通じて接続される、ラップトップないしはデスクトップ形態を含むパーソナルコンピュータを採用することができる。なお、インターネット網25への接続環境としては、利用者端末19、21におけるWEBページをカジノゲームの時間的な進行に追従させることを目的として、WEBサーバ51から利用者端末19、21宛に同端末19、21において再読込みを行わせるためのリロード要求電文を送信することが想定されるので、原則として常時接続環境であることを前提としている。

【0033】局内顧客管理DB（データベース）43には、例えば図2に示すように、顧客がもつIRDの識別番号（I.D）、会員番号、暗証番号、都道府県名を含む住所、氏名、年齢、性別、メールアドレス、郵便番号、電話番号、職業、趣味嗜好、年取などを適宜含む利用者固有の個人情報をはじめとして、本発明者らが別途提案している、いわゆる「ビューレージ」などと称する、自らが提供しているデジタル放送サービスの視聴時間を、BMLコンテンツを巧みに活用することで、積算するとともにポイント換算し、この換算値を、IRD内に設けられる不揮発性メモリ（NVRAM、賭けデータ記憶手段に相当。）の記憶領域に記憶させて、こうして貯蓄したポイントを商品やサービスなどに交換可能な、放送サービスの付帯的サービスとして位置付けられる「ビューレージポイント」などを、顧客管理データとして記録している。

【0034】一方、TMS事業者システム15の構成要素としては、放送事業者システム13におけるカジノサービスセンタ31との間で相互にデータ交換を行う機能を備えた外部ゲートウェイ53と、AP（アプリケーション）応答サーバ55と、前述の局内顧客管理DB43の内容が、共通顧客管理DB（データベース）57の内

容と同一になるように同期管理（ミラーリング）を行う機能を備えた共通顧客管理システム５９と、テレビ端末１７から送信されてきたIRDデータを受け付ける機能を備えたIRDゲートウェイ６１と、などが含まれている。なお、利用者側からのポイント購買要求に回答して所要のポイント販売を行う前提では、TMS事業者システム１５の構成要素として、利用者へのポイント販売額に応じて発生した対価の決済を行う図示しない決済システムを内包ないし接続する構成を採ることもできる。この決済システムでは、利用者側からのポイント購買要求を受け付けた際に、例えばクレジットカードやデビットカードを利用して、決済システムに含まれるCAFI SやANSWER（「CAFI S」、「ANSER」ともに株式会社NTTデータの登録商標）などが発揮する与信機能を利用して、クレジット会社又は銀行において決済を行い、ポイント販売の対価をもれなく徴収することで、収益をあげることができる。

【００３５】こうして構成されたカジノサービス提供システム１１の動作について、カジノゲームの種類としてルーレットゲームを例示して、放送メディアと通信メディアの組み合わせに係る複合メディア経由でカジノサービスを受受する複合メディア態様と、通信メディア経由でカジノサービスを受受する単独メディア態様と、に分けて説明する。

【００３６】（複合メディア態様）放送メディアと通信メディアの組み合わせに係る複合メディア経由でカジノサービスを受受する場合において、まず、利用者はテレビ端末１７におけるモニタ画面を見ながら、好みの場所に、意図したポイント数のポイントを賭け、データ送信ボタンを押下して、IRD６７内のNVRAM、およびTMS事業者システム宛に、会員番号、賭け位置情報と各位置への賭けポイント数、並びにトータル賭けポイント数を含む賭けデータを送信する。

【００３７】TMS事業者システム１５では、受け付けた会員番号及び賭けデータを、そのまま放送事業者システム１３におけるカジノAPサーバ４５宛に転送する。さらにカジノAPサーバ４５は、同受け付けデータを局内顧客管理システム４１宛に送る。すると、局内顧客管理システム４１は、同受け付けデータを送信した利用者の会員番号をキーとして、局内顧客管理DB４３を参照しつつ該当する顧客を検索し、この検索により特定された顧客のレコードを、局内顧客管理DB４３からカジノDB４７に切り分ける。この切り分けの際に、カジノAPサーバ４５は、該当する顧客のレコードについて、会員番号、氏名、都道府県名を含む住所などの個人情報、および賭けデータをカジノDB４７に書き込むとともに、同レコードの項目のうちアクセス回線種別の欄にデータ放送フラグを立てる。なお、カジノDB４７の項目としてアクセス回線種別を設けたのは、本複合メディア経由の利用者と、後述の単独メディア経由の利用者と、

を識別可能にすることで、各メディア経由毎の利用者から送られてきたデータを独立して集計することを可能にする趣旨である。同様にして、利用者からデータが送られてくる毎に、上述した処理を繰り返す行う。

【００３８】カジノAPサーバ４５は、例えば１分おきなどの適宜の間隔をもって、カジノDB４７に書き込まれている、全国津々浦々から送られてきた賭けデータを集計し、その賭けデータをBMLコンテンツ自動制作装置３５に送る。この際のカジノAPサーバ４５における出力データ形式はCSV形式及びXML形式である。これを受けてBMLコンテンツ自動制作装置３５は、集計された賭けデータを内容とするBML文書を自動制作し、この作成されたBMLコンテンツをデータカールセルに組み込み、繰り返し放送する。このとき、利用者がデータ放送画面から全国の賭けデータ表示を要求すると、全国の利用者の賭けデータを確認できる。利用者は、時々刻々と変化する賭けデータを参照しながら、自身がルーレット盤面上のどの位置にどれだけのポイントを賭けるべきか、を決定することができる。

【００３９】カジノ番組中での出目が確定したら、同出目データをスタジオ３３内の出目入力端末に、オペレータが手動入力するか、又は自動入力する。すると、こうして入力された出目データは、カジノAPサーバ４５及びBMLコンテンツ自動制作装置３５宛に送られる。これを受けてBMLコンテンツ自動制作装置３５は、確定した出目データを内容とするBML文書を自動制作し、この作成されたBMLコンテンツをデータカールセルに組み込み、繰り返し放送する。このとき、利用者側のテレビ端末１７では、放送されてきた出目データと、BMLコンテンツ上でNVRAMに書き込まれている賭けデータと、を比較照合して、勝ち／負け、及び当たった場合の倍率を算出し、IRD６７内のNVRAMに蓄積されている総ポイント数を増加ないし減少させる。実際には、NVRAMは、トータル賭けポイント数（NVRAMに蓄積しているポイント総数ではない。）と、それによって番組放送時間中に獲得したトータル保持ポイント数と、の両者をNVRAMに記憶させておく。

【００４０】利用者がデータ送信ボタンを押下した時点において、公衆回線網２３が接続されていないか、または、同利用者がまだ会員登録されていない場合には、「カジノサービスセンタ３１にデータは送信されませんがゲームを楽しむことはできます。」といったメッセージと共に、キャッシュメモリ（Ureg）にのみ賭けデータが蓄積されて、ローカルでカジノゲームを楽しむことができる。ただし、ローカルで遊んでいる最中にチャンネルを変えた場合には、キャッシュメモリ（Ureg）に蓄積されていた賭けデータが消去されてしまうため、継続したプレイができなくなるので注意が必要である。

【００４１】全てのカジノゲームが終了した時点におい

て、番組メインキャスターがテレビ端末17から参加している利用者宛に、本日の成績データを送信する様に促す。これに回答して、利用者が成績データの送信指示入力操作を実行すると、テレビ端末17は、IRD67内のNVRAMに記録されている、トータル賭けポイント数とトータル保持ポイント数を含む成績データを、TMS事業者システム15を経由してカジノサービスセンタ31宛に送信する。カジノサービスセンタ31では、所定のある時点でデータ送信受付を締め切る。カジノAPサーバ45は、全国の利用者から送信されてきた成績データをカジノDB47に書き込む。このカジノDB47の更新内容を参照しながら、カジノAPサーバ45は、本日の優秀者の成績データをBMLコンテンツ自動制作装置35宛に送る。これを受けてBMLコンテンツ自動制作装置35は、本日の優秀者の成績データを内容とするBML文書を自動制作し、この作成されたBMLコンテンツをデータカラーセルに組み込み、繰り返し放送する。このとき、利用者側のテレビ端末17では、本日の成績優秀者を閲覧することができる。なお、番組メインキャスターから見渡せる場所にデータ受信端末を設置しておき、その端末宛に成績優秀者リストを送付する等の手段を採用することにより、番組中で成績優秀者を、読み上げ音声情報、または、映像情報として発表する態様を採用することもできる。

【0042】(単独メディア態様) 通信メディア経由でカジノサービスを受受する場合、インターネット網25に常時接続されていること、および、事前にカジノソフトウェアアプリケーションをダウンロードしていること、が前提条件となる。まず、利用者はカジノWEBページに入るにあたり、会員番号とパスワードを入力することにより、WEBサーバ51へのログイン要求を行う。ログイン要求を行ってきた利用者が正当な利用者である旨の認証がなされたことを条件として、カジノAPサーバ45は、このログイン利用者の会員番号を局内顧客管理システム41宛に送る。すると、局内顧客管理システム41は、同利用者の会員番号をキーとして、局内顧客管理DB43を参照しつつ該当する顧客を検索し、この検索により特定された顧客のレコードを、局内顧客管理DB43からカジノDB47に切り分ける。この切り分けの際に、カジノAPサーバ45は、該当する顧客のレコードについて、会員番号、氏名、及び、都道府県名を含む住所などの個人情報をカジノDB47に書き込むとともに、同レコードの項目にうちアクセス回線種別の欄にインターネットフラグを立てる。同様にして、正当利用者からのアクセス要求が送られてくる毎に、上述した処理を繰り返し行う。

【0043】正当利用者である旨の認証がなされると、利用者は利用者端末19、21におけるモニタ画面を見ながら、好みの場所に、意図したポイント数のポイントを賭け、データ送信ボタンを押下して、カジノサービス

センタ31宛に、賭け位置情報と各位置への賭けポイント数、並びにトータル賭けポイント数を含む賭けデータを送信する。このとき、利用者端末19、21にインストールされているカジノソフトウェアアプリケーションに賭けデータを記憶させておく。

【0044】利用者から送信されてきた賭けデータを受けて、カジノAPサーバ45は、カジノDB47における該当する顧客のレコード欄に同賭けデータを書き込む。このデータ更新は、利用者から賭けデータが送信されてくるたびごとに行われる。

【0045】カジノAPサーバ45は、例えば1分おきなどの適宜の間隔をもって、カジノDB47に書き込まれている、全国津々浦々から送られてきた賭けデータを集計し、その賭けデータをHTMLコンテンツ自動制作装置49に送る。これを受けてHTMLコンテンツ自動制作装置49は、集計された賭けデータを内容とするHTML文書を自動制作し、この作成されたHTMLコンテンツをWEBサーバ51にアップロードする。このとき、利用者がカジノWEBページから全国の賭けデータ閲覧要求を行うことにより、全国の複合メディア経由および単独メディア経由での利用者の賭け状況を確認できる。これにより、利用者は、時々刻々と変化する賭けデータを参照しながら、自身がルーレット盤面上のどの位置にどれだけのポイントを賭けるべきか、を決定することができる。

【0046】カジノ番組中での出目が確定したら、同出目データをスタジオ33内の出目入力端末に、オペレータが手動入力するか、又は自動入力する。すると、こうして入力された出目データは、カジノAPサーバ45宛に送られる。カジノAPサーバ45は、確定された出目データと、カジノDB47に書き込まれている賭けデータと、を比較するとともに、勝ち/負け、及び当たった場合の倍率を算出し、インターネットフラグが立っている利用者を対象として、カジノDB47で蓄積管理されている総ポイント数を増加ないし減少させる。その後、カジノDB47で蓄積管理されている総ポイント数に基づき、局内顧客管理DB43のポイントを上書きする。

【0047】利用者端末19、21において利用者が結果確認ボタンを押下操作すると、確定した出目データが利用者端末19、21宛に返送され、この出目データと、カジノアプリケーションに記憶しておいた賭けデータと、の比較がなされて、勝ち負けの提示が行われる。なお、この結果確認処理をしなくても、局内顧客管理DB43に蓄積管理されている保持ポイント数には、勝ち負けの実態がすでに反映されている。

【0048】全てのカジノゲームが終了した時点において、カジノAPサーバ45は、単独メディア経由で参加している利用者を対象として、カジノDB47における項目のうち、トータル保持ポイント数とトータル賭けポイント数の欄の記述を参照して、トータル保持ポイント

数をトータル賭けポイント数で除する演算を行うことにより、各参加者毎のポイントアップ率を求め、こうして求めたポイントアップ率を、カジノDB47における項目のうちポイントアップ率の欄に書き込む。次に、カジノAPサーバ45は、ポイントアップ率の上位10名をカジノDB47から抽出・ソートするとともに、こうして得られた顧客のレコードのうち、都道府県名、氏名、ポイントアップ率、アクセス回線種別の各項目を含む顧客データを、BMLコンテンツ自動制作装置35及びHTML自動制作装置49宛に送信する。このようにして、データ放送経由、またはWEBサイト上にて本日の成績優秀者を発表する。

【0049】ところで、本発明に係るカジノサービスでは、所定の番組放映時間内に例えば7つなどの複数のゲームを放送することを想定しているが、カジノゲームの終了時点において、全国津々浦々の利用者から一斉に成績データが送信されてくると、公衆回線網23の輻輳問題が懸念される。そこで、例えば、3つ以上のゲームに参加した利用者へのみ成績データを番組宛に送信することを許可するといったルールをテレビ端末17側に適用すればよい。このようにすれば、いわゆる規定打席数に到達しない利用者からの成績データの送信は排除される結果として、公衆回線網23の輻輳問題の発生を未然に防止することができる。

【0050】また、ルーレットには全部で152個所の賭け可能ポイントがあるが、こうした全ての賭け可能ポイントを有効にすると、賭けデータの集計処理が煩雑になることが想定される。そこで、例えば、複合メディア経由及び／又は単独メディア経由の利用者に対して賭け可能ポイントを限定する構成を採ることができる。

【0051】さらに、賭けデータの持ち方としては、個々の賭け可能ポイントに対してそれぞれ通し番号を割り振り、個々の賭け可能ポイントに賭けられたポイント数をバリューとして対応づける第1の方法と、カジノDB47に152個の欄を持たせておき、それぞれの該当欄にバリューを書き込む第2の方法と、が考えられる。なお、上述した第2の方法では、カジノDB47の項目として合計ポイント数を設けておくことと便利である。

【0052】上述した第1の方法において、例えば、3つのポイントに分散して賭け、個々のポイントに賭けたポイント数は5、5、10の場合には、次のような記述表現をとることができる。

【0053】(Point, Value) = (1, 5)、(132, 5)、(142, 10)

(各種のカジノサービス画面および操作手順の説明) 図3は個人情報に応じてチップを引き出す操作を行うための初期画面である。この初期画面は番組の開始と同時に表示される。チップ総額は利用者の使用環境により変動する。保持ポイント数が1000ポイント以上あれば、チップとして1000Fが与えられる。保持ポイント数

が1000ポイント未満であれば現在保持しているポイント数をそのままチップとして使用する。この初期画面において、参加者名を入力設定している状態で参加決定ボタンを押下操作することにより、図4に示す「ルーレットBET画面1」へと遷移する。

【0054】図4は、ルーレットの盤面に対してチップを賭ける際に用いられるルーレットBET画面である。ルーレットのBET方式は以下の4方式に従う。

【0055】一つ目は「ストレート・アップ」と呼ばれる方式であり、盤面上における特定の番号にチップをダイレクトに賭ける。二つ目は「コラム・ベット」方式であり、盤面上における3つの縦列の最下部にそれぞれ存在する「2-1」枠のうち一つにチップを置く賭け方であって、縦一列に存在する12個の番号すべてをカバーする。三つ目は「ダズン・ベット」と呼ばれる方式であり、「1番目の12」、「2番目の12」、「3番目の12」としてされた3つのボックスのどれかにチップを賭ける。四つ目は「赤／黒、偶数／奇数、ロー／ハイ」方式であり、盤面に向かって左側の6つのボックスにチップを置き賭ける。ただし、「0」と「00」はどのボックスでもカバーされない。

【0056】BET可能な個所は5個所までである。BETした個所は、画像により明示される。いったんBETした個所に対しての変更は可能とする。そして、チップによる最大収益額は、999,999,990Fまでとする。

【0057】図4の「ルーレットBET画面1」において、リモコンの矢印ボタンによりBET対象枠を上下左右に操作しながら選択し、決定ボタンを押下すると、図5に示すBET額設定用の「ルーレットBET画面2」へと遷移する一方、データ送信ボタンを押下すると、図6に示す賭けデータ電文送信用の「ルーレットBET内容送信画面」へと遷移する。

【0058】図5は、図4と同様に、ルーレットの盤面に対してチップを賭ける際に用いられるルーレットBET画面である。

【0059】リモコンの左右矢印ボタンによりチップの額を設定する枠を移動する。リモコンの上下矢印ボタンによりフォーカスが当たっている枠内の数値(0～9までの数値)を増減させる。枠内の数値がすべて「0」で、かつ指定されたBET対象枠がすでにBET済みであった場合には、そのBETは取り消されたものとみなし、BET表示を取り消す。ゲーム中のミニマムベット(最小賭け額)は、10Fとする。また、一度にBET可能な上限額は、9990Fとする。残り時間が無くなると受け付けを終了する。BET中におけるデータ送信ボタンの操作は無効とする。

【0060】図5の「ルーレットBET画面2」において、リモコンの決定ボタンを押下すると、残り時間があれば図3に示す「ルーレットBET画面1」へ遷移する一方、残り時間がない場合には図6に示す「ルーレット

BET内容送信画面」へ遷移する。

【0061】図6は、「ルーレットBET画面1、2」でBETされた賭けデータをカジノサービスセンタ31宛に送信する際に用いる「ルーレットBET内容送信画面」である。図4または図5の「ルーレットBET画面1、2」において、データ送信ボタンを押下するか、または、BET可能な時間が終了した時点で、本画面へと遷移する。

【0062】リモコンの矢印ボタンでの操作は、一切無効とする。データ送信で送った電文が正常に返信されてきた場合には、「受付を完了しました。」というメッセージを表示する。障害が発生した場合には、その旨を知らせるメッセージである、「データの送信に失敗しました。」を表示させる。

【0063】図7は、「ルーレットBET画面1、2」でBETした内容と、ルーレットの出目結果と、を表示するための「ルーレット出目結果確定画面」である。

【0064】BETした内容が当たっていた場合には、勝利メッセージとして「You Win」を、外れてしまった場合には、「You Lose」を表示させる。天候等に起因してルーレットの出目結果が次ゲーム開始までに取得できない場合には、ドロー（勝敗なし）とする。ドローゲームとなった場合のチップの増減額は無効とする。

【0065】図8は、カジノゲーム中に獲得したポイント（チップ）の個人成績を表示するための「個人成績表示画面」である。

【0066】ある一定のチップ枚数（規定枚数は、BMLファイル中に記述する）を超えていた場合には、図9に示す「成績優秀者データ送信画面」へ遷移する一方、ある一定のチップ枚数に満たない場合には、イベントメッセージにより図10に示す「総合成績発表画面」へと遷移する。

【0067】図9は、カジノゲーム中に獲得したポイント（チップ）数が所定数を超えていた場合に、複合メディア経由での利用者における成績優秀者として、カジノサービスセンタ宛への情報送信を促すための画面である。

【0068】「データを送信しますか？」という確認メッセージが表示されている状態で、「はい」ボタンの操作をおこなったとき、データをカジノサービスセンタ宛に送信する。「データを送信しますか？」という確認メッセージが表示されている状態で、「いいえ」ボタンの操作をおこなったときには、データはカジノサービスセンタ宛に送信されない。

【0069】図10は、カジノゲームの総合結果を表示するための「総合成績発表画面」であり、全国の利用者の総合結果を表示する。表示される氏名の並び順、成績結果に関しては、データセンタ側の情報形式に依存する。

【0070】そして、図11は、本カジノ番組の最後を

飾る「エンドロール画面」である。

【0071】なお、上述した実施の形態は、本発明の理解を容易にするために例示的に記載したものであって、本発明の技術的範囲を限定するために記載したものではない。換言すれば、本発明は、その技術的範囲に属する全ての実施の形態を含むことは当然として、そのいかなる均等物をも含む趣旨である。

【0072】つまり、例えば、図1の概略ブロック図では、放送事業者システム13とカジノサービスセンタ31とは、これら両者を一体の組織内における機能として統合する態様を例示して説明したが、これら両者をそれぞれ別組織における機能として分割してもよい。

【0073】さらに、図1の概略ブロック図では、放送事業者システム13とTMS事業者システム15とをそれぞれ別組織における機能として分割する態様を例示して説明したが、これら両者を一体の組織内における機能として統合してもよいことは言うまでもない。

【0074】

【発明の効果】以上詳細に説明したように、請求項1または7の発明によれば、放送電波が届く広い範囲にわたり、カジノサービスを提供することができるとともに、茶の間の一般利用者に対してカジノサービスを提供することが可能になると言った意味で、顧客満足度の飛躍的な向上に資することができる。

【0075】請求項2の発明によれば、サービス享受側は、カジノの勝負判定がなされたときには、その勝負判定結果のうち少なくとも勝ちの旨を利用者に報知するので、カジノの勝ちを利用者において看過する事態を未然に回避することができるのに加えて、勝者としての優越感を利用者に与える効果を期待することができる。

【0076】請求項3の発明によれば、例えばルーレットゲームなどに適用して最適な賭け環境を構築することができる。

【0077】請求項4の発明によれば、利用者は、時々刻々と変化する賭け状況を参照しながら、自身が賭けるべき内容を決定することができる。

【0078】請求項5ないし6の発明によれば、番組中で成績優秀者を発表することができるので、勝者としての優越感を利用者に与える効果を期待することができるというきわめて優れた効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るカジノサービス提供システムの全体構成を表す概略ブロック図である。

【図2】局内顧客管理データベースにおける管理項目の一例を表す図である。

【図3】利用者側に提供されるカジノサービス画面の説明に供する図である。

【図4】利用者側に提供されるカジノサービス画面の説明に供する図である。

【図5】利用者側に提供されるカジノサービス画面の説

明に供する図である。

【図6】利用者側に提供されるカジノサービス画面の説明に供する図である。

【図7】利用者側に提供されるカジノサービス画面の説明に供する図である。

【図8】利用者側に提供されるカジノサービス画面の説明に供する図である。

【図9】利用者側に提供されるカジノサービス画面の説明に供する図である。

【図10】利用者側に提供されるカジノサービス画面の説明に供する図である。

【図11】利用者側に提供されるカジノサービス画面の説明に供する図である。

【符号の説明】

- 1 1 カジノサービス提供システム
- 1 3 放送事業者システム（サービス提供側に相当）
- 1 5 TMS事業者システム（サービス提供側に相当）
- 1 7 テレビ端末（サービス享受側、賭けデータ入力手段、照合手段、及び勝負判定手段に相当）
- 1 9 携帯端末（利用者端末）
- 2 1 パソコン端末（利用者端末）
- 2 3 公衆回線網
- 2 5 インターネット網
- 2 7 パケット網

2 9 a, 2 9 b ISP（インターネット・サービス・プロバイダ）アクセスポイント

3 1 カジノサービスセンタ

3 3 放送スタジオ

3 5 BMLコンテンツ自動制作装置

3 7 コンテンツ管理サーバ

3 9 データ放送送出システム（放送手段に相当）

4 1 局内顧客管理システム

4 3 局内顧客管理DB（データベース）

4 5 カジノAP（アプリケーション）サーバ

4 7 カジノDB（データベース）

4 9 コンテンツ自動制作装置

5 1 WEBサーバ

5 3 外部ゲートウェイ

5 5 AP（アプリケーション）応答サーバ

5 7 共通顧客管理DB（データベース）

5 9 共通顧客管理システム

6 1 IRDゲートウェイ（受信手段に相当）

6 3 放送衛星

6 5 受信アンテナ

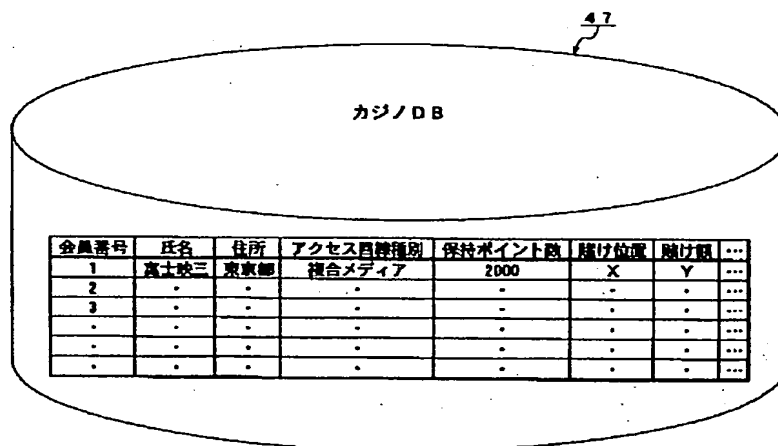
6 7 IRD（賭けデータ記憶手段）

6 9 ハードディスク装置

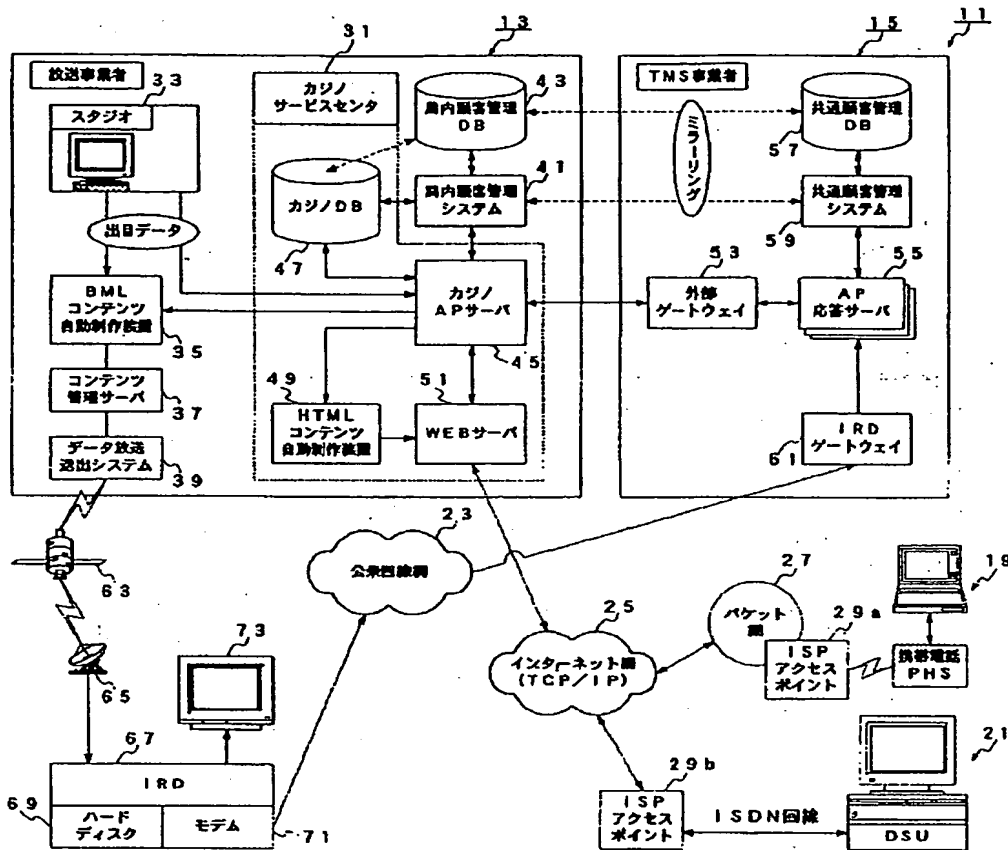
7 1 モデム（送信手段に相当）

7 3 モニタ装置（提示手段に相当）

【図2】



【図1】



【図3】

初期画面

画面機能説明	画面イメージ
<ul style="list-style-type: none"> ・カジノ開始にログインするための画面であり、個人情報に応じてチップを引き出す操作を行う画面である。画面が開始されると同時に表示される。 ・チップの総額は利用者の使用履歴により変動する。1000ポイントが10000ポイント以上あれば、チップとして1000Fが与えられる。ポイントが1000ポイント未満であれば現在保持しているポイントがチップとして使用できる。 例： <ul style="list-style-type: none"> 1000F以上使用できるチップ1000F 1000F未満→現在保持しているポイント ・参加者名を入力設定している状態で、参加決定ボタンを押下することにより、画面が遷移する。→「ルーレットSET画面1」 	<p>カメラ映像</p> <p>Now Entry...</p> <p>Player Name: 富士映三</p> <p>所持ポイント数 25000F → チップ総額 1000F</p>

【図4】

ルーレットBET画面1

画面機能説明	画面イメージ																																																																
<ul style="list-style-type: none"> ルーレットで使用する盤面を備した画面であって、リモコンによるカーソル操作でチップをBET（賭ける）する箇所を選択するための画面である。 リモコンの矢印ボタンによりBET対象物を上下左右に操作しながら選択し、決定ボタンを押下するとBET画面使用の画面に遷移する。→「ルーレットBET画面2」。 BET可能な箇所は、5個所までとする。 BETした箇所は、画面により明示される。 一度BETした箇所に対しての変更は可能である。 データ送信ボタンの押下されたら、電文送出のための画面に遷移する。→「ルーレットBET内電文画面」。 チップによる最大収支額は999,999,999Fまでとする。 	<div style="text-align: center;"> <p>カメラ映像</p> <p>CHIPS(TOTAL) 1000F</p> <p>Please Hit 「決定」 Button.</p> </div> <table border="1" style="float: right;"> <tr> <td>1~18 (LOW)</td> <td>1st</td> <td>0</td> <td>00</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">偶数 (EVEN)</td> <td>12</td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td></td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td></td> <td>6</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">赤 (RED)</td> <td>12</td> <td>7</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td></td> <td>10</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td></td> <td>13</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">黒 (BLACK)</td> <td>12</td> <td>15</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td></td> <td>17</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td></td> <td>19</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">奇数 (ODD)</td> <td>12</td> <td>21</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td></td> <td>23</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td></td> <td>25</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">19~36 (HI)</td> <td>12</td> <td>27</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td></td> <td>29</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td></td> <td>31</td> <td>32</td> </tr> <tr> <td></td> <td>33</td> <td>34</td> </tr> <tr> <td></td> <td>35</td> <td>36</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2to1</td> <td>2to1</td> <td>2to1</td> </tr> </table>	1~18 (LOW)	1st	0	00	偶数 (EVEN)	12	1	2		4	5		6	9	赤 (RED)	12	7	8		10	11		13	14	黒 (BLACK)	12	15	16		17	18		19	20	奇数 (ODD)	12	21	22		23	24		25	26	19~36 (HI)	12	27	28		29	30		31	32		33	34		35	36		2to1	2to1	2to1
1~18 (LOW)	1st	0	00																																																														
偶数 (EVEN)	12	1	2																																																														
		4	5																																																														
		6	9																																																														
赤 (RED)	12	7	8																																																														
		10	11																																																														
		13	14																																																														
黒 (BLACK)	12	15	16																																																														
		17	18																																																														
		19	20																																																														
奇数 (ODD)	12	21	22																																																														
		23	24																																																														
		25	26																																																														
19~36 (HI)	12	27	28																																																														
		29	30																																																														
		31	32																																																														
	33	34																																																															
	35	36																																																															
	2to1	2to1	2to1																																																														

【図5】

ルーレットBET画面2

画面機能説明	画面イメージ																																																																
<ul style="list-style-type: none"> リモコンの矢印ボタンによりチップの収支表示する所を選択する。 リモコンの上下矢印ボタンによりフォーカスが当たっている枠内の収支を増減させる。（0～9までの数字）。 決定ボタンを押下したとき、賭け可能であれば「ルーレットBET画面1」画面に戻す。 賭け可能がない場合には「ルーレットBET内電文画面」に遷移する。 収支を入力する枠がすべて「0」で、かつ決定されたBET対象物がすべてBET済みであった場合には、そのBETは取り消されたものとみなし、BET表示を取り消す。 上記理由により、ゲーム中のミニマムベット（最小賭け方）は、10Fとする。 一度にBETできる上限額は、999Fとする。 賭け可能がなくなると賭け付けを中止する。 BET中のデータ送信ボタン操作は禁止とする。 	<div style="text-align: center;"> <p>カメラ映像</p> <p>NOW BET TIME</p> <p>0 4 5 0 F</p> <p>Move (左右移動) Change Value (増減) BET KEY</p> <p>データ送信</p> </div> <table border="1" style="float: right;"> <tr> <td>1~18 (LOW)</td> <td>1st</td> <td>0</td> <td>00</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">偶数 (EVEN)</td> <td>12</td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td></td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td></td> <td>6</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">赤 (RED)</td> <td>12</td> <td>7</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td></td> <td>10</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td></td> <td>13</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">黒 (BLACK)</td> <td>12</td> <td>15</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td></td> <td>17</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td></td> <td>19</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">奇数 (ODD)</td> <td>12</td> <td>21</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td></td> <td>23</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td></td> <td>25</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">19~36 (HI)</td> <td>12</td> <td>27</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td></td> <td>29</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td></td> <td>31</td> <td>32</td> </tr> <tr> <td></td> <td>33</td> <td>34</td> </tr> <tr> <td></td> <td>35</td> <td>36</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2to1</td> <td>2to1</td> <td>2to1</td> </tr> </table>	1~18 (LOW)	1st	0	00	偶数 (EVEN)	12	1	2		4	5		6	9	赤 (RED)	12	7	8		10	11		13	14	黒 (BLACK)	12	15	16		17	18		19	20	奇数 (ODD)	12	21	22		23	24		25	26	19~36 (HI)	12	27	28		29	30		31	32		33	34		35	36		2to1	2to1	2to1
1~18 (LOW)	1st	0	00																																																														
偶数 (EVEN)	12	1	2																																																														
		4	5																																																														
		6	9																																																														
赤 (RED)	12	7	8																																																														
		10	11																																																														
		13	14																																																														
黒 (BLACK)	12	15	16																																																														
		17	18																																																														
		19	20																																																														
奇数 (ODD)	12	21	22																																																														
		23	24																																																														
		25	26																																																														
19~36 (HI)	12	27	28																																																														
		29	30																																																														
		31	32																																																														
	33	34																																																															
	35	36																																																															
	2to1	2to1	2to1																																																														

【図6】

ルーレットBET内容送信画面

画面機能説明	画面イメージ
<ul style="list-style-type: none"> ルーレットBET画面でBETされた情報をデータセンタ側に送信するための画面である。 「ルーレットBET画面」において、データ送信ボタンが押されたとき、または、BETできる時間が終了した時点で、ルーレットBET画面は「ルーレットBET内容送信画面」に変わる。 送信ボタンでの操作は、一度成功とする。 データ送信で送った電文が正常に送って来た場合には、「送信を完了しました。」というメッセージも表示する。障害が発生した場合には、その旨を知らせるメッセージ「データの送信に失敗しました。」を表示させる。 	

【図7】

ルーレット出目結果確定画面

画面機能説明	画面イメージ
<ul style="list-style-type: none"> ルーレットBET画面でBETした内容とルーレットの出目結果を表示させるための画面である。 BETした内容が当たっていた場合には、勝算メッセージとして「You Win」、外れてしまった場合には、「You Lose」を表示させる。 天竺豆による影響でルーレットの出目結果が次のゲーム開始までに取得できない場合には、ドロウ（勝敗なし）となる。 ドロウゲームとなった場合のデックの増減は加減となる。 	

【図 8】

個人成績表示画面

画面機能説明		画面イメージ																																																																	
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム中に獲得したポイントの個人成績を表示するための画面である。 ・ある一定のチップ枚数（規定枚数は、DSファイル中に記述する）を超えていた場合には、「成績優秀者データ送信画面」に遷移する。 ・ある一定のチップ枚数に満たない場合にはイベントメッセージにより「総合成績発表画面」に遷移する。 		<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 40%;"> <p>カメラ映像</p> <p>CHIPS(TOTAL) 37,012F</p> <p>成績発表</p> <p>データ送信</p> </div> <div style="width: 55%;"> <table border="1"> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">1st</td> <td colspan="2">2nd</td> <td colspan="2">3rd</td> </tr> <tr> <td>1~18 (LOW)</td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>偶数 (EVEN)</td> <td>12</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>奇数 (ODD)</td> <td>12</td> <td>13</td> <td>14</td> <td>15</td> <td>16</td> <td>17</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>黒 (BLACK)</td> <td>12</td> <td>19</td> <td>20</td> <td>21</td> <td>22</td> <td>23</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>奇数 (ODD)</td> <td>12</td> <td>25</td> <td>26</td> <td>27</td> <td>28</td> <td>29</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>19~38 (HI)</td> <td>12</td> <td>31</td> <td>32</td> <td>33</td> <td>34</td> <td>35</td> <td>36</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>1st</td> <td>2nd</td> <td>3rd</td> <td>1st</td> <td>2nd</td> <td>3rd</td> </tr> </table> </div> </div>				1st		2nd		3rd		1~18 (LOW)		1	2	3	4	5	6	偶数 (EVEN)	12	7	8	9	10	11	12	奇数 (ODD)	12	13	14	15	16	17	18	黒 (BLACK)	12	19	20	21	22	23	24	奇数 (ODD)	12	25	26	27	28	29	30	19~38 (HI)	12	31	32	33	34	35	36			1st	2nd	3rd	1st	2nd	3rd
		1st		2nd		3rd																																																													
1~18 (LOW)		1	2	3	4	5	6																																																												
偶数 (EVEN)	12	7	8	9	10	11	12																																																												
奇数 (ODD)	12	13	14	15	16	17	18																																																												
黒 (BLACK)	12	19	20	21	22	23	24																																																												
奇数 (ODD)	12	25	26	27	28	29	30																																																												
19~38 (HI)	12	31	32	33	34	35	36																																																												
		1st	2nd	3rd	1st	2nd	3rd																																																												

【図 9】

成績優秀者データ送信画面

画面機能説明		画面イメージ	
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム中に獲得したチップ(ポイント)数がある一定のチップ枚数を超えていた場合に、DSデジタル放送利用者の成績優秀者として、データセンターに情報を送信するための画面である。 ・「データを送信しますか?」という確認メッセージが表示されている状態で、「はい」ボタンの操作をおこなったとき、データをデータセンターに送信する。 ・「データを送信しますか?」という確認メッセージが表示されている状態で、「いいえ」ボタンの操作をおこなったときには、データはデータセンターに送信されない。 		<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 40%;"> <p>カメラ映像</p> </div> <div style="width: 55%;"> <p>Congratulations!!</p> <p>今宵、貴方は GoodPlayer 足る 資格を得ました。</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p>データを送信しますか?</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;"> <p>はい</p> <p>いいえ</p> </div> </div>	

【図10】

総合成績発表画面

画面機能説明	画面イメージ																																				
<ul style="list-style-type: none">・カジノゲームの総合結果を表示するための画面であり、本日の運営台の総合成績を表示する。・表示される氏名の並び順、成績順に関しては、データセンタ画面の管理形式に依存する。	<div><div>カメラ映像</div><div>全国のBETトータル枚数 <div>21,798,762</div>枚</div></div> <table><tr><th colspan="3">全国順位</th></tr><tr><th>順位</th><th>ニックネーム or 氏名</th><th>獲得枚数</th></tr><tr><td>1位</td><td>●●●●●●</td><td>52,258</td></tr><tr><td>2位</td><td>◆◆◆◆◆</td><td>50,296</td></tr><tr><td>3位</td><td>△▽△▽△▽</td><td>57,288</td></tr><tr><td>4位</td><td>○○○○○○</td><td>58,000</td></tr><tr><td>5位</td><td>×××××</td><td>50,181</td></tr><tr><td>6位</td><td>△△△△△</td><td>50,180</td></tr><tr><td>7位</td><td>□□□□□□</td><td>50,000</td></tr><tr><td>8位</td><td>▽▽▽▽▽</td><td>45,000</td></tr><tr><td>9位</td><td>●●●●●</td><td>40,200</td></tr><tr><td>10位</td><td>◆◆◆◆◆</td><td>40,000</td></tr></table>	全国順位			順位	ニックネーム or 氏名	獲得枚数	1位	●●●●●●	52,258	2位	◆◆◆◆◆	50,296	3位	△▽△▽△▽	57,288	4位	○○○○○○	58,000	5位	×××××	50,181	6位	△△△△△	50,180	7位	□□□□□□	50,000	8位	▽▽▽▽▽	45,000	9位	●●●●●	40,200	10位	◆◆◆◆◆	40,000
全国順位																																					
順位	ニックネーム or 氏名	獲得枚数																																			
1位	●●●●●●	52,258																																			
2位	◆◆◆◆◆	50,296																																			
3位	△▽△▽△▽	57,288																																			
4位	○○○○○○	58,000																																			
5位	×××××	50,181																																			
6位	△△△△△	50,180																																			
7位	□□□□□□	50,000																																			
8位	▽▽▽▽▽	45,000																																			
9位	●●●●●	40,200																																			
10位	◆◆◆◆◆	40,000																																			

【図11】

エンドロール画面

画面機能説明	画面イメージ
<p>・番組の最終を告げる画面である。</p>	<div> <div>カメラ映像</div> <div> <i>See You Next Time.</i> Odenza Casino Club </div> </div>

フロントページの続き

(72)発明者 久保木 準一
 東京都港区台場2丁目4番8号 株式会社
 ビーエスフジ内

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA13 BB02 BB10 BD07
 CB08